Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

КУПОЛ РОКА

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Автор: Нильс Карлин.
Редактор: Томас Хёренстам.
Соиздатель: Крис Бёрч.
Художник-иллюстратор и картограф: Рейне Розенберг.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Вёрстка: Дэн Алгстранд.
Перевод на английский язык: Мартин Дюнлинд.
Вычитка: Т. Р. Найт.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Корректорская работа: Мария «Марэн» Шемшуренко, Константин Смыков, Александр Ермаков.
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 28 мая 2019. Срок годности не ограничен.

Перевод и издание на русском языке© ООО «Студия 101», 2019.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.



КУПОЛ РОКА

Стальной скелет Купола Рока издалека виден на фоне отравленных небес Зоны — прекрасный ориентир для того, кто хочет держаться подальше от неприятностей. Разносящиеся по окрестностям странные звуки и сияющие под Куполом загадочные огни позволяют предположить, что в этих руинах по-прежнему кто-то (или что-то) живёт. Кто знает, может, где-то там сокрыта тайна исчезновения Древних людей?

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В глубинах Зоны возвышается громадный и таинственный Купол Рока — опутанная прядями вездесущего смога гигантская сфера, когда-то белоснежная, но давно поблёкшая и посеревшая от Гнили и кислотных дождей. Купол воздвигли Древние незадолго до апокалипсиса, погубившего их великую цивилизацию. Под его величественными сводами некогда собирались зрители, чтобы посмотреть театральные представления, поединки гладиаторов и выступления музыкантов.

Своё название (вполне заслуженное, стоит отметить) Купол Рока получил от разведчиков, всегда предпочитавших держаться от этого недоброго места подальше. Если верить их словам, то там, среди опалённых руин, до сих пор обитают призраки Древних времён, а призраков, как известно, лучше не беспокоить.

Во время апокалипсиса это здание служило точкой сбора и временным убежищем для тысяч перепуганных беженцев, собравшихся под сводами Купола в ожидании помощи, которая так и не пришла. Конец их был на удивление быстрым и совсем не мучительным — в небе полыхнула ослепительная вспышка, и люди погибли, так и не успев понять, что случилось. Бывшая арена стала гигантским склепом и монументом в память о погибшей цивилизации.

Купол Рока относительно неплохо сохранился. Сильнее всего пострадали наружные перекрытия — металлические плиты частично обрушились, и сквозь провалы виден царящий внутри полумрак.

Бетонные залы: основанием Куполу служит здание со множеством просторных комнат — бывших административных и технических помещений. Большинство перекрытий со временем разрушилось, и значительная часть этих «залов» засыпана бетонным крошевом и разбитым утилем.

Четыре башни: в нескольких сотнях метров от Купола Рока возвышаются четыре высокие бетонные башни. Именно здесь находится временный лагерь Серых Шапок.

Трибуны: многоярусные ряды сломанных и частично оплавленных пластиковых сидений, усеянных костями от тысяч скелетов — останков погибших здесь Древних. Зрелище настолько жуткое, что способно потрясти даже самого хладнокровного героя.

Арена: в самом сердце Купола Рока находится просторная гладкая площадка с небольшой самодельной сценой, на которой Хранители проводят свои священные ритуалы.



Кельи Хранителей: спартанские жилища Хранителей устроены в верхних ярусах бывших лож для почётных гостей, опоясывающих по периметру всё внутреннее пространство Купола. Из келий отлично видно и слышно всё, что происходит внизу.

ОБСТАНОВКА

Под сводами древней арены обитает секта мутантов, называющих себя Хранителями Купола Рока. Хранители считают это место гробницей, в которой нашли своё последнее пристанище Древние — вымершие боги погибшего мира. До сих пор тщательно проработанная тактика запугивания позволяла им держать незваных гостей на почтительном расстоянии от священного Купола, но недавно один из их неофитов попал в руки банды Серых Шапок. Перед смертью бедолага успел признаться Гектору, предводителю бандитов, что в Куполе хранятся «бесчисленные сокровища Древнего мира». Так что к тому моменту, когда на сцене появляются персонажи игроков, Серые Шапки разбивают неподалёку от Купола лагерь и начинают планировать набег.

Ни Гектор, ни персонажи игроков об этом, конечно, не знают, но сокровища, о которых говорил пленный Хранитель, — это всего лишь коллекция древнего утиля: мягких игрушек, украшений, ключей и т. п. Конечно, для самих Хранителей эти предметы суть священное наследие Древних, но для Серых Шапок всё это не более чем бесполезный мусор. Впрочем, в тёмных залах Купола Рока спрятано кое-что значительно более ценное. И опасное...

ОБИТАТЕЛИ

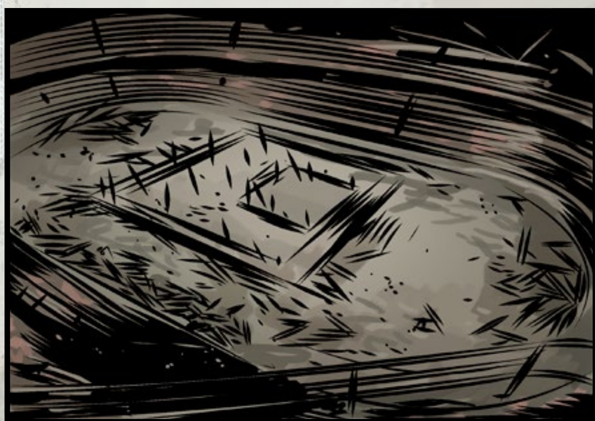
Каликсианна, верховная жрица. Вид этой мрачной, величественной, преисполненной чувства священного долга женщины невольно вызывает благоговение. Верховная жрица и предводительница Хранителей Купола Рока очень серьёзно относится к своему положению. Она облачена в длинную чёрную мантию, а её раскрашенное чёрной и белой краской лицо напоминает оскаленный человеческий череп.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 4.
Навыки: влияние 4, лидерство 4, проницательность 4, понимание 4, проворство 3, стрельба 1.
Мутации: люминесценция, живой магнит.
Снаряжение: самодельный пистолет, 3 патрона.

Типичный Хранитель.

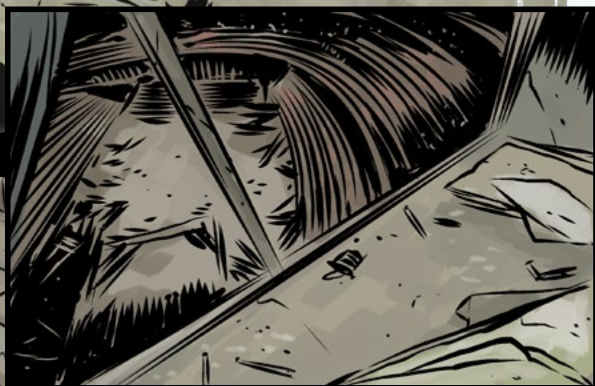
Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3.
Навыки: драка 3, стрельба 2, выносливость 2.
Мутации: одна случайная мутация.
Снаряжение: —
Артефакты: коса Смерти (см. ниже).

КУПОЛ РОКА


АРЕНА


БЕТОННЫЕ ЗАЛЫ

ЧЕТЫРЕ БАШНИ



КЕЛЬИ ХРАНИТЕЛЕЙ



ТРИБУНЫ

Беата, морлок. Вольнодумная и своевольная крылатая мутантка по имени Беата всегда любила одиночество. Десять лет назад, когда она была ещё подростком, её Народ покинул свой гибнущий Ковчег и нашёл убежище под землёй, в старых тоннелях метро — именно тогда Беата поняла, что пришло время выбирать собственный путь. Поскольку Беата умеет летать, она смогла устроить себе убежище в старом подвесном табло под самым потолком Купола Рока. Туда она начала стаскивать книги, газеты и журналы, которые попадались ей во время вылазок в Зону: от рассыпающихся прямо в руках криминальных романчиков в мягких обложках (Древние просто обожали незамысловатые кровавые истории) до пухлых цветных каталогов с изображениями сотен и тысяч самых невероятных артефактов. Беата и Хранители сосуществуют достаточно мирно — в первую очередь потому что предпочитают не вмешиваться в чужие дела.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 5.
Навыки: наблюдательность 4, знание Зоны 2, проворство 3, стрельба 3, драка 2, понимание 2.
Мутации: крылья, ускоренная реакция.
Снаряжение: самодельный бинокль (качество +1 при проверках наблюдательности), 10 стрел, праща, самодельный нож.
Артефакты: композитный лук (см. стр. 199 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Бегемот. Свою грозную репутацию Хранители завоевали не только благодаря страшным маскам и странным ритуалам. Дело в том, что у Купола Рока есть ещё один грозный страж — Бегемот, могучий боевой робот Древних, послушный каждому слову верховной жрицы. Большую часть времени Бегемот проводит в режиме ожидания в одном из ведущих на арену тёмных коридоров. Бегемот обладает параметрами боевого робота (см. стр. 180 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»), а если его телосложение понижается до 1 из-за полученных повреждений, он активирует механизм самоуничтожения, который выжигает его центральный процессор.

Гектор, главарь Серых Шапок. Мускулистый оборванный усач по имени Гектор — жестокий вожак банды, члены которой называют себя Серыми Шапками. Сам Гектор носит серую лыжную шапочку с помпоном, никогда не расстаётся со своей резной курительной трубкой и считает, что Зона — это одна большая игровая площадка, а значит, лучшие игрушки принадлежат тому, кто сможет их отобрать у других. Гектор и его бандиты — «чистые» люди.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.
Навыки: драка 3, стрельба 4, выносливость 3, сила 3.
Мутации: –
Снаряжение: трёхствольный самодельный пистолет, 7 патронов, самодельный топор, самодельная броня (класс защиты 3), трубка, табак.

Типичный бандит Серых Шапок.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.
Навыки: стрельба 3, драка 3, выносливость 2.
Мутации: –
Снаряжение: двуствольная самодельная винтовка, d6 патронов, самодельный нож, самодельная броня (класс защиты 2).

АРТЕФАКТЫ

Сокровища. Коллекция древних безделушек, не имеющих практической ценности. Чтобы выяснить, из чего она состоит, можешь несколько раз пройти проверку по таблице утиля (см. стр. 267 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Библиотека Беаты. Книги и журналы из собрания Беаты, напротив, очень полезны.

Функция: качество +3 при проверках понимания (если герои имеют доступ ко всей библиотеке (тяжёлый предмет)); качество +1 при проверках понимания (если у героев есть при себе только несколько книг (средний предмет)).
Требования: культура 20.
Эффект: культура +2d6.

Коса Смерти. Смертоносное оружие, сделанное из дерева, укреплённое металлическими полосами и увенчанное длинным и очень острым изогнутым лезвием.

Функция: качество +1 (драка), урон 3, дистанция: ближняя, тяжёлый предмет.
Требования: –
Эффект: –

Бегемот. Боевой робот Хранителей Купола — бесценный артефакт, но заполучить его у героев вряд ли получится из-за системы самоуничтожения (см. выше). Впрочем, даже в уничтоженном виде робот представляет собой немалую ценность. Главная проблема в том, чтобы дотащить его до Ковчега.

Функция: –
Требования: технология 20.
Эффект: технология +d6, военное дело +d6.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В кельях Хранителей находится по 4d6 порций еды и воды; в лагере Серых Шапок можно отыскать по 3d6 порций еды и воды. Кроме того, у каждого бандита при себе имеется несколько патронов (см. выше).

СОБЫТИЯ

Используй Серых Шапок как повод отправить героев в Купол Рока и сделай так, чтобы Хранители поначалу выглядели таинственными и жутковатыми. Тот факт, что никакого «сокровища» не существует, а Хранители стерегут лишь братскую могилу жертв войны Древних, должен стать очевидным только по ходу игры. Беата может стать важным инструментом в руках ведущего, желающего подстегнуть забуксовавший сюжет или направить его ход в нужное русло.

- **Гроза.** В самый неподходящий момент поднимается холодный ветер, начинается сильный дождь, и земля быстро превращается в жидкую грязь. Героям нужно срочно искать укрытие!
- **Беата.** Дикарка Беата наблюдает за персонажами игроков, чтобы появиться в самый подходящий по мнению ведущего момент. Она может стать как союзником, так и противником (или вовсе остаться нейтральным наблюдателем). При желании ведущий может спрятать у неё в гнезде один из ключевых для магистрального сюжета артефактов.
- **Церемония.** В самый разгар грозы Каликсианна решает, что настало время почтить память мёртвых. Под сверкание молний и громовые раскаты Хранители устраивают макабрический ритуал. В дело идут старые черепа, пылающие факелы, хоровые песнопения и скорбные позы с воздетыми к рыдающему небу руками.
- **Набег Серых Шапок.** Вне зависимости от того, успели персонажи игроков заключить союз с бандитами Гектора или нет, те решают, что бушующая гроза — идеальное прикрытие для стремительного штурма. Поначалу всё идёт по плану, но затем Каликсианна будит Бегемота, и под Куполом Рока воцаряется хаос.
- **Пробуждение Бегемота.** Как только Бегемот пробуждается (не важно, сам или по слову верховной жрицы), персонажи игроков попадают в смертельно опасный переплёт. Скорее всего, победить металлическое чудовище герои смогут, только объединив усилия с Серыми Шапками, но как только (и если) Бегемот будет повержен, сражение между временными союзниками неизбежно продолжится.



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ: **КУПОЛ РОКА**

Исканьям нет конца —
Закончив путь,
Вернись к его началу
И новый путь узришь.

Т. С. Элиот, Четыре квартета